

# Virální estetika – umělecký potenciál počítačového viru

# Umění destrukce – historický vývoj

- Avantgardní směry 20. Století připravily půdu pro současnou virální estetiku – začaly praktikovat ikonoklasmus, útočily proti samotnému umění
- Dadaismus, futurismus

# Tristan Tzara



**Blumenkorso**  
die werden  
Gartenanlage  
Keukenhof die Hyazinthen mit  
Blumenzwiebelregion Tou- an.  
die Blumenkorso anderem  
das 23. bis 25. Grote Ma  
geschmückt auf Büro April  
Haarlem. ziehen ein durch  
Niederländische vor- mobil:  
rismus Ausstellung. Die zieht  
Vom in als und viele für  
zwi- Im an

# Man Ray – surrealistický objekt – Object of Destruction-



- konec 50. let- radikalizace destruktivních tendencí – akt destrukce je uměním
- Forma veřejných performancí
- technologizace a automatizace destruktivního umění



# Decollage

- 50. léta - Strhávači plakátů – Jacques de la Villeglé, Raymond Haines



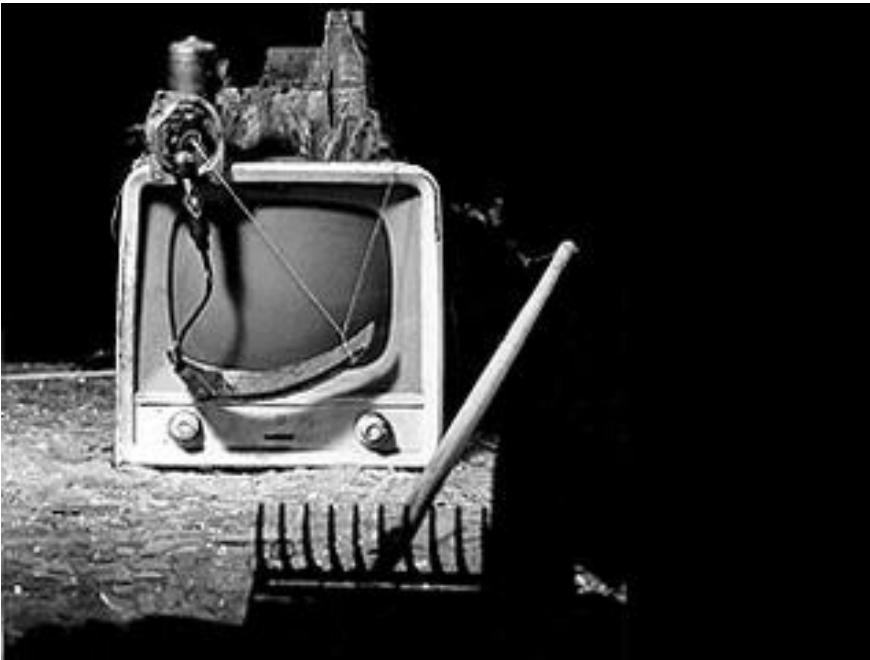
# Wolf Vostell

- První výstava ve Smolin Gallery -  
Wolf Vostell & Television  
Decollage & Decollage Posters &  
Comestible Decollage. (1963)



# Wolf Vostell

- Nein decollagen – happening
- <https://www.youtube.com/watch?v=nURfYNB15gw>





# Jean Tinguely

- Homage to new York (1960) -
- <https://www.youtube.com/watch?v=FdRLeLgst2E>



# Niki de Saint Phalle

- Ostřelované obrazy (1963)



- <https://www.youtube.com/watch?v=gbHPlztVAWU>

# Destruction in Art Symposium

- Hlavní organizátor - Gustav Metzger
- Konání v roce 1966
- Cíl - využití destrukce jako protestu nebo rezistence proti psychologickému, sociálnímu nebo politickému násilí
- Umělecký komentář toho, jakou úlohu hraje destrukce v našem životě
- Převládající umělecká forma – performance
- Tato přehlídka položila globální základ pro sociálně angažované umění

# John Latham – Skoob Tower

- Zapálil věž postavenou z encyklopedií





# Akce Yoko Ono- Cut one piece

- <https://www.youtube.com/watch?v=3ahjdOaJ4JE>





# Gustav Metzger

- Ovlivněn hrůzami druhé světové války
- Umělecká díla založena na principu destrukce
- Ekologická, válečná, politická témata
- Technologie má důležité místo v jeho tvorbě
- nejen kritika využití technologie ve válce
- použití technologií pro prosazení politických či etických cílů

# Umělecké dílo Mobile (1970)

- <https://vimeo.com/135476243>



# Metzger ničí malířská plátna (1961)

- <http://www.gettyimages.com/detail/video/gustav-metzger-performs-an-auto-destructive-art-piece-on-news-footage/119716444>
- Podobné snahy: Wolf Vostell organizuje v roce 1963 ve Wupertalu sérii happeningů Nein - 9 Decollagen

# Metzger manifesty

- Gustav Metzger: Auto-Destructive Art (1959)
- Gustav Metzger: Manifesto Auto-Destructive Art (1960)
- Gustav Metzger: Auto-Destructive Art Machine Art Auto-Creative Art (1961)
- Manifesty dostupné zde:  
<http://radicalart.info/destruction/metzger.html>

- Materials and techniques used in creating auto-destructive art include: Acid, Adhesives, Ballistics, Canvas, Clay, Combustion, Compression, Concrete, Corrosion, Cybernetics, Drop, Elasticity, Electricity, Electrolysis, Feed-Back, Glass, Heat, Human Energy, Ice, Jet, Light, Load, Mass-production, Metal, Motion Picture, Natural Forces, Nuclear Energy, Paint, Paper, Photography, Plaster, Plastics, Pressure, Radiation, Sand, Solar Energy, Sound, Steam, Stress, Terra-cotta, Vibration, Water, Welding, Wire, Wood.



# Hlavní znaky auto-destruktivního umění

## 60. let

- Čas – důraz na proces, dílo musí být zničeno
- Self-executing (samospustitelné a samozničitelné dílo) – destrukce nesmí být řízena, automatická destrukce
- Umění participace - autodestruktivní umění veřejné, přístupné každému

# Historická kontinuita

- Digitální umění navazuje na umělecké praxe, které pracují s destrukcí a chybou
  - Zejména tyto umělecké oblasti:
    - Glitch Art
    - Softwarové umění
    - Codework
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Codework>

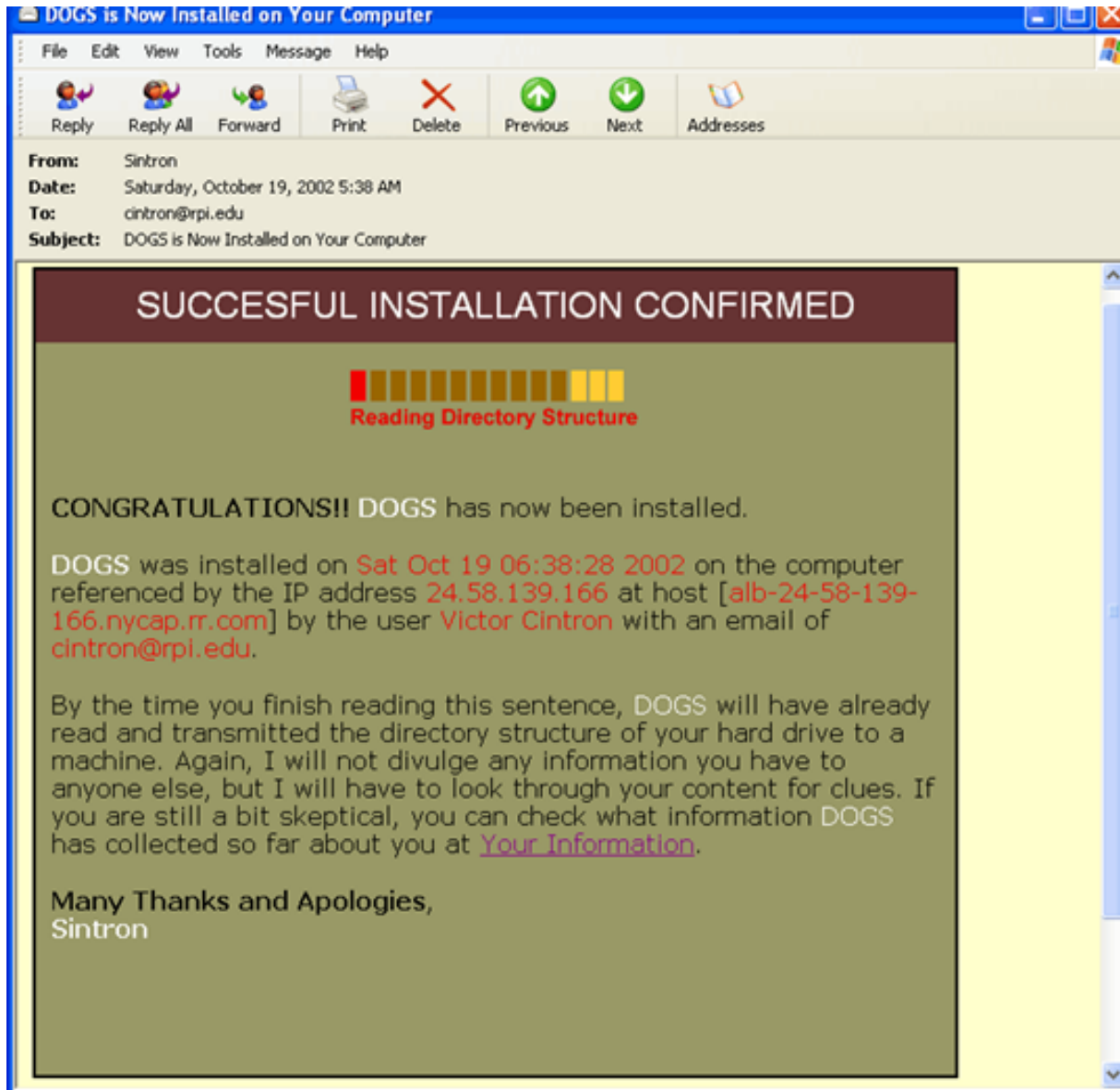
# Počítačové viry a další destruktivní programy

- Sondheim, Alan. Introduction: Codework. American Book Review, roč. 22, č. 6, 2001
- Rozlišuje tři umělecké přístupy k softwaru a kódu, které pracují s destrukcí, počítačovým virem, chybou a nečitelností

# a) syntaktické prolínání povrchového jazyka (text) a strojového (programovací jazyk)

- **Mez – dílo - M[ez]ang.elle**
- 1) ev.o[h!]lution::Pre Alphanumeric//Mezangelleing Daze::
- if:
- pre alphanumeric//pre network n-cluded use ov com.put[ty/fillah]ers offline
- then:
- n-turr-rest in network system[ic]z stemmed fromme a more organic base, collaborationz were via real-time fleshmeat N n-stallation based
- [d-tail n-hance.ment//philo.soph[omore]icall link wish n-sert:
- movin amongst the pack[ette] ov life, we n-gage/ah-lert senzez that latah pull threads 2gether in2 a netwurked w.hole. x-samp.elle::when presenting a papah on comp[lex]uter art in 93, the seed waz so[?]wn N x-periment.all edgez merged in2 the format of the aware, the concreted creatiff shift. all i hadde 2 do waz wait]

# DOGS - Sintron





- b) díla, v nichž hlubinný kód modifikuje povrchový jazyk
- Příklad – umělecká instalace The Lovers (2001) – Sneha Solanski –
- <http://www.digitalcraft.org/iloveyou/lovers.htm>

c) hlubinný kód vyplouvá na povrch a stává se obsahem díla - destrukce povrchu

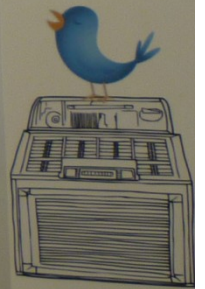
Další příklad – hacker Jaromil – ASCII Shell Forkbomb – destruktivní programovací příkaz

Považuje své dílo za rebelské poetické gesto – forma digitální poezie

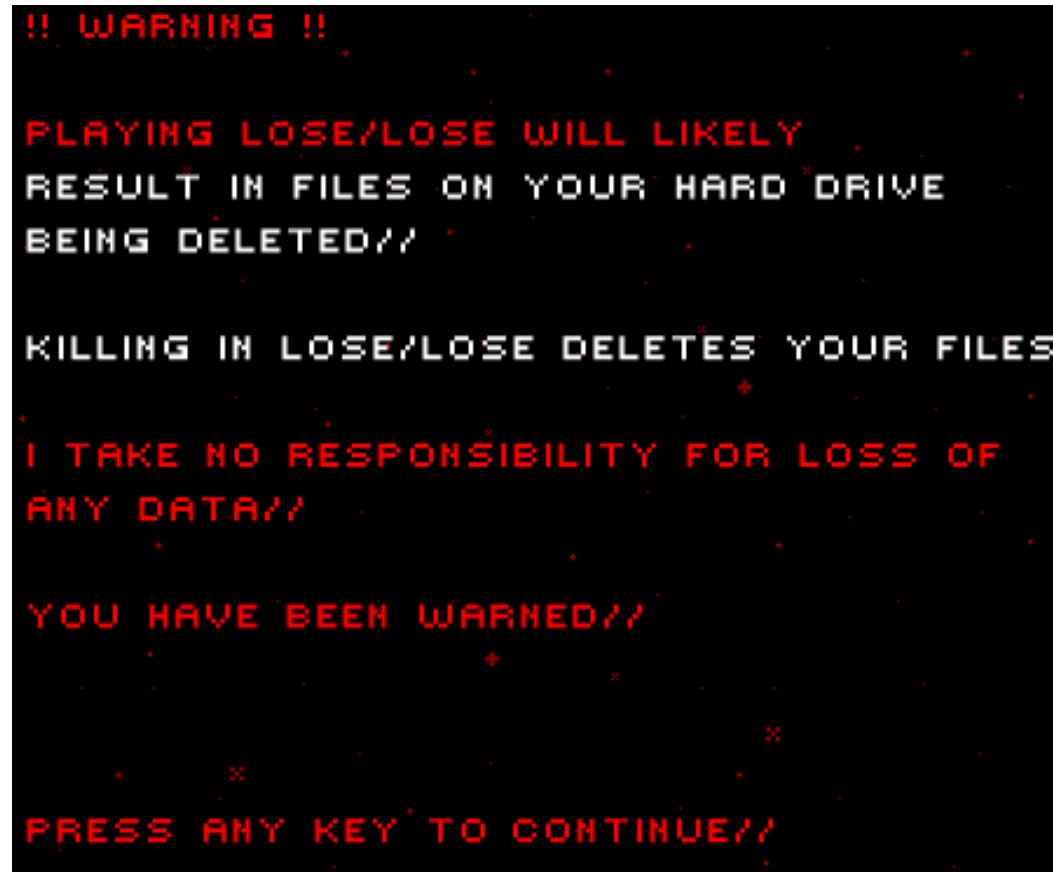
**: ( ) { : | : & } ; :**



: ( ) { : | : & } ; :



# Zach Cage – Lose/Lose (2009)



- <http://www.stfj.net/index2.php?year=2009&project=art/2009/loselose>

# Hlavní znaky softwarových děl, která pracují s počítačovým virem, chybou a destrukcí

- umění pro počítač uživatele – často mimo galerijní prostor
- performance kódu přímo před našima očima – není rozdíl mezi divákem a účinkujícím (uživatel je zapojen do díla)
- politické zaměření - digitální aktivismus
- průzkum expresivního potenciálu softwaru





Reprezentace počítačového  
viru v populární kultuře

# Virus v literární fikci

## 70. Léta

- povídka Gregory Benford – Scarred Man (1970) – první zmínka o programu jménem VIRUS
- David Gerrold - When Harlie Was One (1972) – inteligentní počítačový virus
- John Brunner - Shockwave Rider (1975) – termín počítačový červ - tapeworm

- literatura přidělila samoreprodukčním programům nové významy, už se nejednalo jen o vědecký nástroj
- a) virus jako hrozba
- b) virus jako forma inteligentního života
- c) virus jako nástroj aktivismu

- **80. léta – Kyberpunk**
- počítačový virus je v tomto literárním žánru nahlížen převážně v negativním světle
- virus se stal v kyberpunku mocnou zbraní pro špionáž a terorismus

# William Gibson - Neuromancer (1984)

- Hlavní hrdina hacker, který krade data od velkých korporací
- data v kyberprostoru chráněna imunitním systémem - ICE: intrusion countermeasures electronics
- využívá virus, který prolomí zabezpečení -  
Kuang Grade Mark Eleven

# Kuang Grade Mark Eleven





# Pat Cadigan – Synners (1991)

- autorka zkoumá splynutí biologického a digitálního skrze jednání viru
- Virus zde existuje v biologické i digitální podobě
- Hlavní hrdina Visual Mark se zbaví svého těla a spojí se s inteligentním virem – nová životní forma

# Sníh (1992) Neal Stephenson

- Virus ve formě programovacího jazyka nebo drogy
- kód viru se spouští v našem mozku, zablokuje vyšší mozkové funkce, subjekt může být snadno programován
- Stephenson přirovnává mozek k počítači, na němž běží software v podobě jazyka

- hlavní hrdinové obou románů jsou natolik spjati s technologií, že nelze oddělit technologické a lidské
- Virus v obou románech funguje jako prostředník mezi biologickým a počítačným
- Toto fikční pojetí viru úzce souvisí se ztotožněním biologického a počítačového viru prostřednictvím metaforu nemoci

- Autoři v kyberpunkovém žánru využívají virus jako vhodný prostředek pro uchopení současné kulturní situace
- zpochybňování bariér mezi živým a neživým a mezi vlastním já a jiným
- překračování hranic mezi fixovanými kulturními kategoriemi

# Reprezentace počítačového viru ve filmech a seriálech

- **Realistická reprezentace počítačového viru**
- Superman III
- Office Space (1999)
- Virus jako nástroj k obohacení







# Imaginární počítačové viry

- Tři nejčastější katastrofické scénáře spjaté s počítačovým virem:
- **a) budeme sloužit technologii, která bude po všech stránkách rozvinutější**
- příklady:
- Westworld - Michael Crichton (1973)
- Terminator 3: Rise of the Machines - Jonathan Mostow (2003)

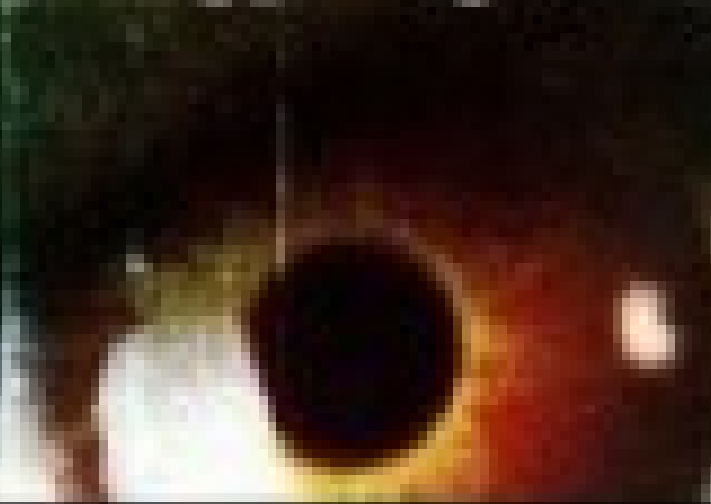


- **b) obavy z toho, že se staneme kyborgy a ztratíme své lidství**
- Superman III – Richard Lester (1983)
- [https://www.youtube.com/watch?v=fpTHrde\\_mfQo](https://www.youtube.com/watch?v=fpTHrde_mfQo)
- Virus – John Bruno (1999)



- **c) naše tělo bude nakaženo smrtelným počítačovým virem**
- Puls – Jim Sonzero (2006) –
- <https://www.youtube.com/watch?v=spyTqeP8i7c>
- Smrtící selhání – Armand Mastroianni (1999)

# FATAL ERROR



- trilogie Matrix - Lilly Wachowski, Lana Wachowski (1999-2003)
- zahrnuje v sobě všechny tři katastrofické scénáře
- jedna z hlavních záporných postav filmu se stane virem – agent Smith
- Hlavní postava Neo funguje jako antivirus



